

Spielziel: Punkte durch Pyramide, Adlige, Tempel, Technologie und maximal 3 Eklipsen.

Spielvorbereitung

- 1) Optional: Aktionstafeln auf (2) – (7), 3 Herrscherplättchen auf (1), 6 Technologieplättchen auf (5), 3 Tempelbonusplättchen auf Tempel legen.
- 2) Weiße Kalenderscheibe auf 0 der Kalenderleiste, Schwarze auf 10, 11, 12 für 2, 3, 4 Spieler. 11 Gebäude auf Gebäudeleiste. Verzierungsplättchen verdeckt auf (7) und 4 offen Pyramidensteine neben (8) und 3 aufdecken und 14 für 2 Spieler, 10 für 3 Spieler oder 8 für 4 Spieler auf Pyramidenfeld legen. Entdeckungsplättchen offen auf Aktionstafeln, Tempel und Straße der Toten.
- 3) Jeder Spieler: Marker und Arbeiter (Würfel) seiner Farbe. Je 1 Marker auf Pyramidenleiste 0, unter Straße der Toten, unter Tempel, Siegpunkteleiste 0. 6 Marker neben Technologietafel (5). 1 Würfel auf 3 in Aufstiegskreis.
- 4) Startspieler bestimmen. Startspieler bekommt 1 Kakao, letzter Spieler 3 Kakao, andere 2 Kakao.
- 5) Jeder Spieler bekommt 4 Startplättchen, evtl. Entdeckungsplättchen, wählt 2 Startplättchen. Ressourcen, setzt Arbeiter mit Wert 1 auf 3 verschiedene der Aktionstafeln.

Spielablauf

Ab Startspieler reihum 1 Aktion. Entweder Normalzug oder alle Arbeiter freisetzen. Nach letztem Spieler: Mit weißer Scheibe um 1 Feld vorrücken.

- 1 **Spielzug:** 1 freien Arbeiter 1 bis 3 Aktionstafeln weiter ziehen +1 Schritt / Kakao. Nicht Arbeiter in Anbetungsräumen. Dort gibt es 3 Möglichkeiten:
 - 1.1 Kakao ernten: Der Spieler bekommt Kakaobohnen entsprechend der Anzahl bereits vorhandener Spielerfarben im allgemeinen Bereich (nicht Anbetungsbereich) + 1
 - 1.2 Anbetung: Aktionstafeln (2) - (4) und (7): Arbeiter in Anbetungsraum. Fremder vorhanden: für 1 Kakao in allgemeinen Bereich versetzen. 1 Stufe in einem Tempel oder Entdeckungsplättchen kaufen (Preis links oben). Beide Aktionen: 1 Kakao. Auf (1) einer der 3 Anbetungsräume, Herscheraktion ausführen. 1 Kakao+Preis Entdeckungsplättchen kaufen.
 - 1.3 Hauptaktion: Kakao zahlen=Anzahl vorhandener Farben. Aktion ausführen, Würfel erhöhen
 - (1) keine Hauptaktion
 - (2),(3),(4) Eigene Würfel: Zeile, niedrigster Würfel: Spalte. Ressourcen nehmen
 - (5) 1 Würfel: Obere Technologie. 2 Würfel oder 4, 5: beliebig. Bei 4, 5: keine Erhöhung.
 - (6) -2 Holz, 1 Haus von Hausleiste auf Leiste setzen, 1 Schritt auf Straße der Toten
 - (7) -3 Gold: 1 offene Verzierung in Tempel setzen. 3 + übereinstimmende Symbole Punkte und Schritte auf Tempelleisten bei gepunkteten farbigen Symbolen auf dem Plättchen. +1 Pyramidenleiste.
 - (8) Anzahl Würfeln => 1, 2, 3 offene Steine kaufen für 2xStein + Holz und einbauen. Punkte pro Stein entsprechend Pyramidenstufe plus übereinstimmende Symbole und Tempelstufen wie in (6), +1 Pyramidenleiste. Letzter Pyramidenstein: Sofort letzte Eklipse auslösen.
- 2 **Tempel:** Belohnung auf den Stufen wie abgebildet, Möglichkeit Entwicklungsplättchen zu kaufen. Vorletzte Stufe: Freischaltung Punktebonus, auf letzter Stufe nur je 1 Spieler.
- 3 **Arbeiteraufstieg:** Wenn Arbeiter auf 6 gedreht wird: Auf Stärke 1 in (1) einsetzen, +1 Straße der Toten, 1 Belohnung des Aufstiegskreises, +1 weiße Scheibe.
- 4 **Eklipse:** Trifft der weiße Steine auf den Schwarzen, wird die Runde zuende gespielt und dann noch eine komplette Runde, dann gibt es eine Wertung: Gebäudeleiste x Stufe auf Straße der Toten, am weitesten auf Pyramidenleiste: 4SP, Punkte pro Stufe auf Pyramidenleiste: 4 SP bei 1.Eklipse, 3 SP bei 2. Eklipse, 3 SP bei 3.Eklipse, Pyramidenleiste zurücksetzen. Verschiedene Masken 1:1, 2:3, 3:6, 4:10, 5:15, 6:21, 7:28 Punkte, Kakao zahlen für Arbeiter, 1 für 1-3, 2 für 4-5. Letzte Eklipse: Tempelbonus wenn freigeschaltet. Weiße Scheibe auf 0, schwarze Scheibe eines hoch. 3.Eklipse: Spielende.

Spielende

Das Spiel endet nach der letzten Eklipse (. oder Eklipse nach Pyramidenschlussstein. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert – 14.11.2018

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de